

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Návrh a implementace RPG hry žánru „fantasy“ pro více hráčů prostřednictvím moderního herního engine
Jméno autora:	Ondřej Pejša
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačů
Vedoucí práce:	RNDr. Ladislav Serédi
Pracoviště vedoucího práce:	Kabinet výuky informatiky

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	průměrně náročné
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Zadání svým rozsahem odpovídá BP. Staví na znalostech získaných během studia, ale vyžaduje i další dovednosti, v daném případě tvorby kompletní RPG hry ve specifickém herním vývojovém prostředí.	

Splnění zadání	splněno
<i>Posuďte, zda předložená závěrečná práce splňuje zadání. V komentáři případně uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, nebo zda je práce oproti zadání rozšířena. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků.</i>	
Práce splňuje zadání a jeho rozsah je adekvátní.	

Aktivita a samostatnost při zpracování práce	A - výborně
<i>Posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven. Posuďte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce.</i>	
Autor práce řešil problematiku spojenou s BP aktivně, pravidelně se zúčastňoval týdenních schůzek. Byl samostatný a proaktivní, prokázal nejenom dobré programátorské a designerské ale i komunikační schopnosti.	

Odborná úroveň	B - velmi dobře
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Srovnání prostředí pro vývoj her v první části práce je přehledné a užitečné. Bylo by zajímavé ho doplnit porovnáním podloženým vlastními zkušenostmi. Příběh hry je prezentován už v hotové formě pomocí vývojových diagramů. Přínosné by bylo seznámit čtenáře s procesem tvorby tohoto příběhu i obecně se základy návrhu rozvětvených herních příběhů RPG. Odborná úroveň implementační části včetně popisu mechanismu síťové hry je více než adekvátní. Autor se podrobně věnuje vytvoření uživatelského rozhraní a rozšíření hry o „designer“ - návrhář položek. Poněkud stranou zájmu zůstává herní model (tj. vyladění množství zbraní, zranitelnosti i zdraví hlavního hrdiny i nepřátel, apod.), potažmo kritéria hratelnosti. Hratelnost se diskutuje až v závěrečné části práce, věnované testování, kde oceňují sekci „Chyby a nedostatky“, postrádám však náznak cesty dalšího vývoje založené na poučení z vyjmenovaných chyb.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	C - dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Práce je v českém jazyce. Je dobře a přehledně členěna. První tři kapitoly jsou napsány spíše popularizujícím stylem, vyskytují se zde poněkud vágní formulace i ne zcela podložené soudy. Typografická úprava, včetně rozvržení stránek je – i díky použité šabloně - na velmi dobré úrovni. Text obsahuje několik překlepů a drobných formátovacích chyb. Sporadicky se vyskytují poměrně dlouhé, obtížně srozumitelné věty, přesto je text jako celek dobře čitelný. Rozsah 44 stránek hodnotím jako dostačující.	

Výběr zdrojů, korektnost citací	B - velmi dobře
--	------------------------

Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr pramenů. Posuďte, zda student využil všechny relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků a úvah, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami.

Výběr literatury je adekvátní a s informacemi autor pracuje správně. Práce s literaturou je odpovídající úrovni bakalářského stupně. Seznam použité literatury obsahuje několik drobných typografických chyb a elektronické zdroje postrádají datum přístupu.

Další komentáře a hodnocení

Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.

Vlastní hratelnost (správné nastavení zdraví, zbraní, síly protivníků, množství a umístění předmětů na scéně, pod.), resp. její nedostatky je diskutována až v kapitole věnované testování, podle mne by zasloužila větší prostor už v implementační části.

Otázka: Byly použity k vytvoření příběhu (tj. dějové linie) hry nějaké specializované pomůcky, aplikace?

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení.

Práce odpovídá náročností a způsobem provedení úrovni, která je kladena na BP. Student předvedl schopnost systematicky postupovat při řešení problému. Výsledná hra je plně funkční a jeho uživatelské rozhraní působí profesionálním dojmem. Můj celkový dojem z předložené práce i z přístupu autora je pozitivní.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **B - velmi dobře**.

Datum: 29.5.2021

Podpis: 